



## LOADING INSTRUCTIONS

Hit CTRL & Small/Enter then  
PLAY and any key.

## INTRODUCTION

Across the far side of the galaxy, the deadly Moose Faced Warlocks of Thrunge are about to enter battle with the peace-loving Fried Egg People of Nostrilia, legendary throughout infinity for their lack of armpit sweat . . .

But who cares about that anyway? You are Uncle Pigg, the porky proprietor of OINK!, the world's funniest comic, and it is your job to get the next issue out on time.

With your own two trotters you've got to assemble pages featuring the zany zitty adventures of Pete and his Enormous Pimple, Rubbishman (The Crude Crusader), and that happy hooligan, Tom Thug.

For some reason, Mary Lighthouse, Campaigner for public morals and clean toilets has taken against OINK! and will do her beastly best to stop you!

'Butcher' back into it, and save Uncle Pigg's bacon. (P.S. The Moose faced Warlocks won on penalties!)

Once the game has loaded and before a new game, the console screen shows the high score/game start page.

Pressing M or FIRE will start the game and allow the clock to run.

The sub game scores page will drop into view. This page shows the scores of the three separate

sub games and also the number of bonus panels. During play you may return to the console screen at any time. If you have any bonus panels in store you may distribute them to the required pages by using the joystick and FIRE (or the relevant keys).

By pressing keys Q/A or joystick up/down, you may view the nine magazine pages to see how full they are.

To begin play of sub games 1-3, press FIRE while on the relevant page.

This will now show the current games score etc.

Pressing FIRE again will start (or restart) the sub game.

Pressing FIRE while showing pages 4-9 will display information relating to that screen. i.e. While displaying the jokes page you may view the jokes by pressing FIRE to cycle through each panel but only those that are filled.

The panels for the three sub games can only be filled during play for that particular game. Additional bonuses panels are held in store to register on the FILL meter. The game being over when all pages are full.

## **GAINING PANELS**

### **PETE'S PIMPLE**

There are 12 different screens. Clearing the first 10 will fill the 10 panels on page 1 and for each screen there will be an additional 2 bonus panels with i.e. 20 bonus panels for screens 11 & 12 all 6 bonus panels will be added to the main store. Additional panels are scored at random during play.

### **RUBBISHMAN**

There are 6 different zones. At the end of zones 1 to 5, 2 panels per zone will be filled on page 2, with an

additional 2 panels per zone going into the panel store.

Completing zone 6 will produce 4 more panels for the main store. Clearing the rubbish pile within a zone will add 2 more bonus panels. Additional bonus panels are scored at random during play.

## **TOM THUG**

In this sub game you must search through the network of interlocking screens searching for the bonus panels.

These are indicated on screen by:—

- B — Bonus Panel
- P — Page Panel
- S — Random Score
- L — Extra Life
- ? — Random life or bonus score
- KEY — Needed to finish score

The game must be completed before the copy date i.e. Midnight, 6th July.

The main clock keeps running throughout game play/console screen display etc.

If you lose all your lives on a sub game, the main clock is advanced by a number of hours.

You always return to a sub game at the screen/zone that you left it or where you lost your last life. You may leave a sub game, return to the console screen using F1 and then restart another sub game if you wish.

When you return to the original sub game it will be at the start of the screen/zone where you left it.

## **SUB GAME PLAY**

### **SUB GAME 1—PETE'S PIMPLE**

The object of the game is to clear all of the blocks from a screen by using a bar to bounce the pimple around the screen. At the same time you have to avoid or destroy the oncoming nasties.

### **SUB GAME 2—RUBBISHMAN**

The object of the game is to navigate through each zone. The zones are split into two sections. In the first section you must control Rubbishman's altitude with the joystick in order to fly over hazards or under bridges etc.

There are a number of objects that cannot be flown over and these will cause the loss of a life if touched. In general, you should fly at ground level as much as possible. The power meter decreases faster the higher Rubbishman flies. If the meter reaches zero then a life is lost. By hitting the bonus blocks a random amount of power, a random score and occasionally a bonus page panel is awarded. At the end of a zone comes a section where Rubbishman's altitude becomes fixed and the joystick allows him to move forward and backwards as well as up and down (right/left). If the joystick is held in it's most forward position then the speed of scroll will increase. A number of objects move towards Rubbishman at varying speeds. The boxes cannot be destroyed and so must be avoided. The oil barrels can be destroyed and will increase Rubbishman's power. The nasties can be destroyed.

### **SUB GAME 3—TOM THUG**

You must manoeuvre Tom's Thugmobile around the screen destroying blocks that cover the exists to other screens. Bonus panels are obtained by destroying the bonus blocks. The nasties come in two forms. On entering a screen there will be a number of zombies. These move around the screen in a random manner and can be destroyed when shot. The homing drones always advance on Tom's Thugmobile.

When shot they become stunned for a random period after which they will start up again.

**KEYS**      Q — up                      O — left                      M — fire  
                  A — down                  P — right

**NOTE:** Due to memory limitations the sub games are recorded in this order after the game start section has loaded.

It is advised that you make a note of the tape counter values in the spaces above to enable fast access to each sub game.

## **OINK**

Instrucciones de carga:

Pulsa CTRL y ENTER pequeña. Luego PLAY y cualquier tecla.

## **INTRODUCCION**

En el extremo opuesto de la galaxia los brujos 'Cara de Alce' de Thrunge están a punto de entablar batalla con la pacífica gente, 'Huevos Fritos', de Nostrilia, legendaria en todo el infinito por su carencia de sudor en los sobacos.

Pero, ¿a quién importa eso? Tú eres Uncle Pigg, el gordinflón propietario de OINK!, el tebeo más divertido del mundo, y es tu cometido el publicar el próximo número a tiempo.

Con tus propias manitas tienes que juntar páginas presentando las estrafalarias aventuras de Pete y su Enorme Grano, Rubbishman (el ordinario Cruzado) y ese feliz gamberro, Tom Thug.

Por alguna razón, Mary Lighthouse, paladín de la moral pública y de los retretes limpios, se ha opuesto a OINK y tratará de pararte a tí. Haz un esfuerzo y ayúdala a Uncle Pigg. ( P.D. Los brujos ganaron a penaltis!)

Una vez cargado el juego y antes de un juego nuevo la pantalla del título muestra la página de puntuación alta/inicio del juego. Pulsando 'fuego' inicias el juego y la marcha del contador. Aparece la página del tebeo con la puntuación de los sub-juegos. Indica la puntuación de los tres sub-juegos separados, así como también el número de cuadros prima. Puedes volver a la pantalla titular en cualquier momento del juego. Si tienes cuadros prima en reserva puedes distribuirlos por las páginas que los requieran, usando el joystick y 'fuego' (o las teclas apropiadas).

Pulsando las teclas 1-9 o el joystick (arriba/abajo) puedes examinar las nuevas páginas del tebeo para ver hasta qué punto están completas.

Para iniciar los sub-juegos 1-3 pulsa 'fuego' estando en la página correspondiente. Esto mostrará la puntuación, etc. actual. Pulsando 'fuego' de nuevo se empieza (o se vuelve a empezar) el sub-juego.

Pulsando 'fuego' mientras aparecen las páginas 4-9 tendrás información relativa a la página correspondiente. Por ej. mientras se muestra la página de chistes puedes inspeccionarlos pulsando 'fuego' para leer cada cuadro, pero sólo los que estén completos.

Los cuadros de los tres sub-juegos se pueden llenar sólo durante la acción para ese juego concerto. Se tienen cuadros-prima adicionales para registrar en el contador de llenado (FILL). El juego se acaba cuando se completan todas las páginas.

## **GANANCIA DE CUADROS**

### **EL GRANO DE PETE**

Hay 12 niveles diferentes. Haciendo los 10 primeros se rellenan 10 cuadros en la página

1, y habrá 2 cuadros-prima adicionales por cada nivel, esto es 20 cuadros-prima. Completando 11 y 12 tienes 6 cuadros-prima que se añaden a la reserva. Se pueden conseguir cuadros aleatorios adicionales durante el juego.

### **RUBBISHMAN**

Hay 6 zonas diferentes. Al final de las zonas 1 a 5 se rellenan 2 cuadros por zona, en la página 2, con 2 cuadros adicionales por zona que pasan a la reserva de cuadros. El completar la zona 6 producirá 4 cuadros más para la reserva. La evacuación del montón de basura dentro de una zona añade 2 cuadros-prima. Durante el juego se apuntan cuadros-prima aleatorios adicionales.

### **TOM THUG**

En este subjuego tienes que buscar cuadros-prima por entre la red de zonas enlazadas. En la pantalla aparecen así:

|   |                      |       |  |
|---|----------------------|-------|--|
| B | Cuadro-prima         | L     | Vida extra                               |
| P | Cuadro de página     | ?     | Vida aleatoria o puntos-prima            |
| S | Puntuación aleatoria | LLAVE | Se requiere para completar la puntuación |

Hay que completar el juego antes de la fecha de edición, esto es medianoche, 6 de julio.

El reloj principal marcha durante el juego/muestra del título, etc.

Si pierdes todas tus vidas en un sub-juego el reloj principal avanza un número de horas.

Tu siempre vuelves a un sub-juego al nivel/zona que dejaste, o donde perdiste tu última vida. Si quieres puedes dejar un sub-juego, volver al título y volver a empezar otro sub-juego. Cuando vuelves al sub-juego original será el comienzo del nivel/zona en que lo dejaste.

### **LOS SUB-JUEGOS**

#### **SUB-JUEGO 1 EL GRANO DE PETE**

El objeto es eliminar de la pantalla todos los bloques, usando una barra para darle al grano. Al mismo tiempo tienes que esquivar o destruir a los "malos."

#### **SUB-JUEGO 2 RUBBISHMAN**

El objeto es navegar a través de cada zona. Las zonas están divididas en dos secciones. En la primera tienes que controlar, con el joystick, la altitud de Rubbushman, para volar sobre obstáculos o bajo puentes, etc.

Hay objetos que no se pueden llevar en vuelo y que, de tocarlos, causan la pérdida de una vida. En general debes volar a ras del suelo lo más posible. Cuanto más alto vuela Rubbushman, más fuerza se pierde. Si el contador baja a cero se pierde una vida.

Al dar a los bloques-prima se gana una cantidad aleatoria de fuerza, una puntuación aleatoria y, a veces, un cuadro-prima. Al final de una zona viene una sección en la que se estabiliza la altitud de Rubbushman y el joystick le permite moverse hacia delante y atrás, así como arriba y abajo (decha./izda). Teniendo el joystick tirado hacia adelante aumenta la velocidad de la banda de fondo. Varios objetos avanza a velocidades diferentes hacia Rubbushman. No se pueden destruir las cajas, luego hay que evitarlas. Se pueden los bidones de petróleo, lo que aumenta la potencia de Rubbushman... Los "malos" pueden ser destruidos.

#### **SUB-JUEGO 3 TOM THUG**

Tienes que guiar el coche de Thug, destruyendo los bloques que tapan las salidas a otras zonas. Destruyendo los bloques-prima se consiguen cuadros-prima. Los "malos" son de dos formas. Al entrar en una zona habrá unos zombis que se mueven de una forma imprevisible y que se pueden destruir de un tiro. Los zánganos avanzan hacia el vehículo de Tom Thug. Al recibir un tiro quedan aturdidos por un periodo aleatorio tras el cual vuelven a las andadas.

### **TECLAS:**

|   |           |   |   |        |   |                    |
|---|-----------|---|---|--------|---|--------------------|
| Q | — Arriba. | O | ? | Izda.  | M | — 'Fuego'          |
| A | — Abajo.  | P | — | Decha. |   | o usa el joystick. |

## OINK

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:

Appuyez sur CTRL & PETIT ENTER, puis PLAY et n'importe quelle touche.

### INTRODUCTION

Très loin au-delà de la galaxie, les sorciers meutriers à tête d'élan du pays de THRUNGE sont sur le point d'entrer en lutte avec le peuple pacifique de NOSTRILIA (dénommé les oeufs sur le plat), peuple chez qui l'absence de transpiration axillaire est légendaire partout dans les espaces infinis . . .

Mais qu'est-ce que ça peut faire, tout ça?

Vous, vous êtes l'oncle PIGG, propriétaire porcin de OINK!, le magazine le plus rigolo du monde—et votre job est de faire en sorte que le prochain numéro de OINK! sorte en temps voulu.

A l'aide de vos deux "pieds," il vous faut composer les pages destinées aux aventures rocambolesque de: PETE et son énorme bouton; RUBBISHMAN (le croisé grossier); et TOM THUG, cet heureux hooligan.

Pour des raisons connues d'elle seule, MARY LIGHTHOUSE, militante pour pudeur et cabinets d'aisances propres, s'est mise en guerre contre OINK! et fera donc tout son possible pour vous faire obstacle . . .

Alors, allez-y. Faites de votre mieux pour vous tirer due pétrin.

(P.S. Les sorciers à tête d'élan ont gagné d'une pénalité.)

Une fois le jeu introduit, et avant un nouveau jeu, l'écran console présente le grand score/page début jeu.

Appuyez sur FEU pour commencer le jeu et mettez le compteur en marche. La page score sous-jeux s'affichera: cette page présente les scores se rapportant aux trois sous-jeux ainsi que le nombre de panneaux "prime." Vous pouvez rappeler l'écran console à n'importe quel moment. Si vous disposez de panneaux "prime," vous pouvez les affecter aux pages voulues en utilisant la manette avec FEU (ou les touches appropriées).

En appuyant sur les touches 1 à 9, ou en déplaçant la manette soit vers le haut, soit vers le bas, vous pouvez visualiser les neuf pages pour en contrôler le contenu.

Pour commencer les sous-jeux 1-3, appuyez sur FEU pendant que vous êtes à la page appropriée.

Ceci vous permet de constater le score des jeux en cours, etc . . .

Appuyez de nouveau sur FEU pour commencer (ou recommencer) le sous-jeu.

En appuyant sur FEU pendant que les pages 4-9 sont affichées, vous pouvez obtenir les informations se rattachant à la page en question; par exemple, pendant que la page "blagues" est affichée, vous pouvez contrôler le contenu de chaque panneau "blagues."

Les panneaux se rapportant aux trois sous-jeux ne peuvent être remplis que pendant le jeu en cours. Des panneaux "prime" supplémentaires sont tenus en stock et doivent être introduits dans la page voulue pour que le computer FILL puisse les enregistrer.

Le jeu se termine au moment où toutes les pages auront été remplies.

### PANNEAUX

#### LE BOUTON DE PETE

Il existe 12 écrans différents. Il faut compléter les 10 premiers écrans pour remplir les 10 panneaux à la 1<sup>o</sup> page; pour chaque écran vous aurez en plus 2 panneaux "prime," soit 20 panneaux "prime." Pour les écrans 11 et 12, 6 panneaux "prime" seront ajoutés au stock de panneaux.

Des panneaux supplémentaires peuvent être obtenus au hasard pendant le jeu.

#### RUBBISHMAN

Il existe 6 zones différentes. Une fois les zones 1 à 5 terminées, 2 panneaux par zone seront introduits dans la page 2, en plus de quoi 2 panneaux par zone s'ajoutent au stock de panneaux.

Une fois la zone 6 franchie, 4 panneaux supplémentaires s'ajouteront au stock de panneaux. Pour obtenir encore 2 panneaux "prime," il faut enlever les décombres



dans une zone. Des panneaux "prime" supplémentaires peuvent être obtenus au hasard pendant le jeu.

### TOM THUG

Dans ce sous-jeu il vous faut chercher des panneaux "prime" dans le réseau d'écrans enchevauchés. Ces panneaux sont indiqués sur l'écran comme suit:

|   |   |                          |     |   |                                |
|---|---|--------------------------|-----|---|--------------------------------|
| B | : | Panneau "prime"          | L   | : | Vie supplémentaire             |
| P | : | Panneau page             | ?   | : | Vie au hasard ou prime         |
| S | : | Points marqués au hasard | CLE | : | Nécessaire pour finir sous-jeu |

Il faut que le jeu soit terminé avant la dernière limite, soit minuit le 6 juillet.

Le compteur principal continue à marcher pendant le jeu/affichage sur l'écran console, etc.

Si vous perdez toutes vos vies lors d'un sous-jeu, le compteur principal est avancé d'un certain nombre d'heures.

Vous revenez à un sous-jeu toujours au r... ou vous l'aurez quitté ou bien là où vous aurez perdu votre dernière vie. Ici vous pouvez quitter un sous-jeu pour revenir à l'écran console et à un autre sous-jeu.

Quand vous reviendrez au sous-jeu original, vous serez de nouveau au point de l'écran/zone où vous l'aurez quitté.

### SOUS-JEU

#### SOUS-JEU 1 LE BOUTON DE PETE

Vous avez pour but d'enlever tous les blocs d'un écran en utilisant une barre pour déplacer le bouton sur l'écran. Il vous faut en même temps soit éviter, soit détruire les méchants qui arrivent.

#### SOUS-JEU RUBBISHMAN

Vous avez pour but de naviguer à travers chaque zone, dont chacune est divisée en deux sections. Dans la première il vous faut régler l'altitude de RUBBISHMAN, à l'aide de la manette, de façon à permettre à celui-ci de survoler des obstacles, passer par-dessous des ponts, etc.

Il y a certains objets qu'il est impossible de survoler: en les touchant, vous perdez une vie. Normalement, et dans la mesure du possible, vous devez raser le sol. Plus l'altitude est importante, et plus rapidement la puissance diminue. Lorsque le compteur puissance indique zéro, une vie se perd. En touchant un bloc "prime," vous pouvez obtenir une quantité aléatoire de puissance, un nombre variable de points et parfois un panneau page en plus. A la fin d'une zone il se rencontre une section dans laquelle l'altitude de RUBBISHMAN devient fixe; ici la manette lui permet de se déplacer en avant/en arrière et vers le haut/vers le bas (droit/gauche). Pour un déplacement d'image plus rapide, poussez la manette en avant à fond. Un certain nombre d'objets s'approchent de RUBBISHMAN à différentes vitesses. Vous ne pouvez pas détruire les boîtes, donc il faut les éviter. Par contre, vous pouvez détruire les barils d'huile pour augmenter la puissance dont dispose RUBBISHMAN. Les méchants peuvent également être détruits.

#### SOUS-JEU 3

Il vous faut déplacer le THUGMOBILE de TOM THUG sur tout l'écran pour détruire les blocs situés aux sorties menant à d'autres écrans. Vous pouvez obtenir des panneaux "prime" en détruisant les blocs "prime." Les méchants se présentent sous deux formes: zombis et robots à tête autodirectrice. Les zombis se déplacent au hasard sur tout l'écran et peuvent être détruits par coups de feu. Les robots s'avancent systématiquement vers le THUGMOBILE: en tirant dessus vous pouvez les mettre K.O. pendant une période aléatoire, après quoi ils se remettent en marche.

#### TOUCHES

|   |   |              |   |   |          |
|---|---|--------------|---|---|----------|
| Q | : | Vers le haut | P | : | A droite |
| A | : | Vers le bas  | M | : | Feu      |